- ร่าง -

แผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก

ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563 – 2564)

โดย

คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์
อนุกรรมการภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

บทสรุปผู้บริหาร
แผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก
ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563 – 2564)

ในยุคแห่งการหลอมรวมของสื่อที่มีอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา ผลการสำรวจเด็กกับภัยออนไลน์ ปี 2561 โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย อายุระหว่าง 6 - 25 ปี จำนวน 15,318 คน พบว่า เด็กและเยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการพักผ่อนหรือความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเกม และเล่นเกม มีการเล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 37.5 และเล่นมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 15.5 บางคนแข่งขันเล่นเกมออนไลน์เป็นอาชีพ เรียกว่า “อีสปอร์ต” (E - sports) ซึ่งเป็นการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงเงินรางวัล หรือเล่นเพื่อความรู้สึกทางจิตใจ บางรายการแข่งขันมีการถ่ายทอดสด และมีผู้สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงาน รวมทั้งการจัดกิจกรรมบนโลกออนไลน์ โดยปัจจุบันอีสปอร์ตเป็นที่นิยมจากคนทั่วโลกและกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วเนื่องจากสามารถเล่นเกมบนเครือข่ายปิดหรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างไร้ขีดจำกัด

ข้อมูลของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ[1] ระบุถึงภาพรวมของตลาดเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยพบว่า มีผู้เล่นเกมจำนวน 18.3 ล้านคน มีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกม 19,281 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 18.1 จากปี พ.ศ. 2560 และมีผู้ชมจำนวน 2.6 ล้านราย โดยคาดการณ์ว่าจะเพิ่มขึ้นร้อยละ 30.0 ในช่วงปี พ.ศ. 2560 – 2564

ปัจจุบัน ประเทศไทยยังไม่มีมาตรการกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งมีความเสี่ยงไปสู่การเกิดพฤติกรรมทางลบและภัยจากเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่ควบคุมได้ยาก และอาจส่งผลกระทบทางสังคม สุขภาพ และพัฒนาการของเด็กทั้งทางสมอง อารมณ์ จิตใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ นอกจากนี้พบว่ามีความเสี่ยงของการพนันในอีสปอร์ต เนื่องจากสามารถกระทำผ่านโทรศัพท์มือถือ ผ่านโปรแกรม/แอพพลิเคชั่น เป็นกิจกรรมส่วนตัวที่ผู้เล่นสามารถทำได้ทั้งเล่นเกม ซื้อสินค้า สนทนา จ่ายเงิน หรือรับชมการแข่งขันทัวร์นาเม้นท์ต่าง ๆ พร้อมกับแทงพนันได้ทันที โดยผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนที่ยังไม่เท่าทันและขาดข้อมูลเพียงพอว่าเกมหรืออีสปอร์ตมีส่วนเชื่อมโยงกับธุรกิจการพนันออนไลน์

การดำเนินงานเพื่อสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก จึงเป็นการขับเคลื่อนสังคมและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องให้เกิดความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนที่มาพร้อมกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และการดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในปัจจุบันและที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ในฐานะเลขานุการคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ และคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ อนุกรรมการภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ จึงทำหน้าที่ประสานหน่วยงาน องค์กร และเครือข่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำแผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563 – 2564) ซึ่งแผนปฏิบัติการฉบับนี้ ยึดเด็กและเยาวชนเป็นศูนย์กลาง โดยมีหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันวิชาการ กลไกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชน และทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมและเป็นเจ้าของร่วมกันในการดำเนินการตามแนวทางที่จัดทำขึ้น

[1] สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *โครงการวิจัยเรื่อง “E - Sports สถานการณ์ ผลกระทบและแนวทางการกำกับดูแล” ภาวะสังคมไทยในไตรมาสหนึ่ง ปี 2562. ข่าวสภาพัฒน์*, 5 – 6. สืบค้นจากhttps://www.nesdb.go.th/ewt_dl_link.php?nid=5493&filename=socialoutlook_report.

กระบวนการยกร่างแผนปฏิบัติการฉบับนี้ ได้ยึดแนวคิดและหลักการสำคัญคือ 1) คำนึงถึงความสอดคล้องกับกฎหมายของประเทศ ได้แก่ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ที่เน้นการเตรียมความพร้อมด้านกำลังคน และการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัย ยุทธศาสตร์การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (พ.ศ. 2560 – 2564) เกี่ยวกับการจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็กและเยาวชน ตลอดจนผลักดันให้มีกฎ ระเบียบ หรือกฎหมายใหม่เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ 2) อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก กำหนดให้รัฐภาคีจะต้องดำเนินมาตรการที่เหมาะสมทั้งด้านนิติบัญญัติ บริหาร สังคม และการศึกษาเพื่อคุ้มครองเด็กจากความรุนแรงทุกรูปแบบ

แผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563 – 2564) ซึ่งแผนปฏิบัติการฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อเป็นกรอบนโยบายและทิศทางการกำกับดูแลเนื้อหาเกมออนไลน์ การแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเล่นเกมออนไลน์ โดยทุกภาคส่วนร่วมรับผิดชอบ
2. เพื่อให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องใช้เป็นกรอบแนวทางการจัดทำโครงการและแผนปฏิบัติการเพื่อให้เกิดการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตและการแสวงประโยชน์ทางธุรกิจเกมออนไลน์กับเด็ก
3. เพื่อให้สังคมเกิดกลไกการกำกับดูแลการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตและธุรกิจเกมออนไลน์ให้เป็นไปเพื่อการเสริมสร้างทักษะชีวิตและสุขภาวะที่ดีแก่เด็กและเยาวชน

ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ในปี 2563 ประเทศไทยไม่มีการจัดกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตที่ไม่เหมาะสมและไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก
2. ในปี 2564 ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องครบถ้วนเกี่ยวกับการแข่งขันเกี่ยวกับอีสปอร์ต
3. ในปี 2564 หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีบรรทัดฐานในการดำเนินงานและการดำเนินธุรกิจที่สอดคล้องกับสถานการณ์การเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์

โดยการขับเคลื่อนผ่านกลยุทธ์สำคัญ คือ

กลยุทธ์ที่ 1 บูรณาการกลไกและเครือข่ายเพื่อกำหนดมาตรการเร่งด่วนคุ้มครองเด็กที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตในทุกระดับ

กลยุทธที่ 2 พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต

กลยุทธที่ 3 สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้และงานวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันผลกระทบเด็กจากธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต

กลยุทธที่ 4 เฝ้าระวังและเสริมสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเหมาะสมตามวัยของเด็ก

กลยุทธที่ 5 เผยแพร่ความรู้และเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบต่อเด็กเกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตสู่สาธารณะ

ผ่านกลไกการบริหารจัดการในระดับชาติ คือ คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ซึ่งมีคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ทำหน้าที่ขับเคลื่อนการดำเนินงาน กำกับดูแล ติดตามประเมินผล รวมทั้งเสนอและปรับปรุงกฎหมายหรือมาตรการที่เกี่ยวข้อง โดยประสานความร่วมมือกับภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันวิชาการ เครือข่ายเด็กและเยาวชน เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามเป้าหมาย

แผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563 – 2564)

1. บทนำ

หลังจากที่คณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 อนุมัติรับรองให้การแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต (E – Sports) เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2560 ทำให้อีสปอร์ตได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย เด็กและเยาวชนส่วนหนึ่งมุ่งเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้และมุ่งหวังเป็นนักกีฬาอาชีพ มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์จนเกิดความเข้าใจว่าอีสปอร์ตคือกีฬาหรือดีกว่ากีฬา มีการจัดกิจกรรมเชิงรุกในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาซึ่งมีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าร่วมการแข่งขันหรือเข้าชมการแข่งขันโดยมิได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านสุขภาพและพัฒนาการทางร่างกาย สุขภาพจิต การเรียน และปัญหาสังคมที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

ข้อมูลจากการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์ทางระบาดวิทยา ณ คลินิกจิตเวชวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในช่วงปีงบประมาณ 2560 พบว่ามีจำนวนเด็กและเยาวชน (อายุระหว่าง 3 - 25 ปี) ได้รับผลกระทบทั้งโดยตรงและโดยอ้อมจากการเล่นเกมแนวโมบ้า (Multi players Online Battle Arena) เป็นจำนวนมากขึ้นในชุมชนและโรงพยาบาล ซึ่งเกมแนวโมบ้าคือเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต โดยปี 2560 พบจำนวนผู้ป่วยเด็กติดเกมและมีปัญหาแทรกซ้อนมีจำนวนมากขึ้น 6.1 เท่า เมื่อเทียบจากปีที่ผ่านมา การติดเกมทำให้สมองส่วนหน้าทำงานน้อยลง ส่งผลให้เด็กขาดสมาธิ ขาดทักษะชีวิตในการปรับตัว อีกทั้งส่งผลต่อการเรียนรู้ตามพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมเสพติดทางสมอง (brain addictive behavior) มีความเสี่ยงโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล รุนแรงถึงขั้นโรคจิต และการฆ่าตัวตาย ทั้งนี้องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ข้อสรุปทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ชัดเจนแล้วว่าพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมอินเทอร์เน็ต สามารถวินิจฉัยว่าเป็นอาการของโรคและพฤติกรรมเสี่ยงภัยสุขภาพ

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ซึ่งมีนายกรัฐมนตรีหรือรองนายกรัฐมนตรีซึ่งนายกรัฐมนตรีมอบหมายเป็นประธานกรรมการ มีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา 11 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ซึ่งกำหนดให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้ (1) เสนอนโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาอนุมัติ โดยต้องคำนึงถึงพันธกรณีระหว่างประเทศที่ประเทศมีอยู่ด้วย และ (2) เสนอแนวทางปรับปรุงกฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับเกี่ยวกับการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนต่อคณะรัฐมนตรี กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ในฐานะเลขานุการคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นอนุกรรมการภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ได้มีการประสานความร่วมมือกับหน่วยงาน องค์กร สถาบัน และเครือข่ายเด็กและเยาวชน เพื่อให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องมีการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่อาจได้รับผลกระทบทางลบจากการเล่นเกมและอีสปอร์ต อันนำมาสู่การจัดทำร่างแผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก ระยะที่ 1 พ.ศ. 2563 – 2564 ซึ่งร่างแผนปฏิบัติการฯ ฉบับนี้ ยึดเด็กและเยาวชนเป็นศูนย์กลาง คำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมการดำรงชีวิต เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อม

บนโลกออนไลน์ที่ปลอดภัย เด็กและเยาวชนได้รับการคุ้มครองจากความรุนแรงทุกรูปแบบ สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 โดยมีพ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชน สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ผู้ประกอบการ และทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมและเป็นเจ้าของร่วมกันในการดำเนินการตามแนวทางที่จัดทำขึ้น

2. สถานการณ์และแนวโน้มการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต[2]

2.1 ผลสำรวจการมีกิจกรรมทางกายของสำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ในปี พ.ศ. 2558 พบว่า คนไทยมีกิจกรรมทางกาย ร้อยละ 71.7 ในขณะที่กลุ่มวัยเด็ก ระหว่าง 6 – 15 ปี เป็นกลุ่มเดียวที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอลดลงจากร้อยละ 67.6 ในปี พ.ศ. 2555 เป็นร้อยละ 64.8 ในปี พ.ศ. 2558 เนื่องจากเด็กมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) ที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้จากการสำรวจพบว่า กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอเฉลี่ย 3.10 ชั่วโมง/วัน มากกว่าทุกกลุ่ม และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เด็กไทยขาดกิจกรรมทางกายและมีภาวะเริ่มอ้วนและอ้วนเพิ่มขึ้น การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมในยุคนี้ จึงทำให้เด็กเยาวชนหมกมุ่นกับโลกโซเชียลมีเดีย ติดเกม และจดจ่ออยู่กับการใช้โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งปัจจัยเสี่ยงอื่น ๆ จากสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งส่งผลให้เด็กและเยาวชนเหล่านั้นมีกิจกรรมทางกายลดลง นำมาสู่ปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของความอ้วน ที่เป็นบ่อเกิดของโรคร้ายในกลุ่มโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง นอกจากนี้ยังส่งผลต่อประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

2.2 สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ร่วมกับ บริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจจำกัด ได้ทำการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตในประเทศไทยในกลุ่มเด็กและเยาวชนวัย 13 - 24 ปี จำนวน 2,155 ตัวอย่าง ผู้ปกครองของผู้ที่มีบุตรหลานอายุ 13 - 24 ปี อยู่ในความดูแล จำนวน 1,051 ตัวอย่าง ครอบคลุมพื้นที่ 7 จังหวัด คือ กรุงเทพฯ นนทบุรี สมุทรปราการ เชียงใหม่ ชลบุรี ขอนแก่น และสงขลา และกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตจำนวน 404 ตัวอย่าง มีข้อค้นพบสำคัญ คือ

2.2.1 เหตุผลของการเป็นนักกีฬาสมัครเล่นหรือกึ่งอาชีพกับกลุ่มนักกีฬาอาชีพ คือ ชอบเล่นเกม และมีรายได้/รางวัล ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 20 นาที ในวันธรรมดา และ 4 ชั่วโมง 15 นาที ในวันหยุด

2.2.2 มุมมองของเด็กและเยาวชน นักกีฬา และผู้ปกครองต่ออีสปอร์ต ในเรื่องการเป็นช่องทางอาชีพ เด็กและเยาวชนกับผู้ปกครองมากกว่าครึ่งเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน ขณะที่กลุ่มนักกีฬาร้อยละ 56.4 เห็นเป็นช่องทางหารายได้เสริม

2.2.3 ผลกระทบเชิงบวก ได้แก่ (1) การเกิดอาชีพใหม่รวมไปถึงอาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น นักแคสเกม หรือรีวิวเกมในขณะที่กำลังเล่นไปด้วย นักพากย์เกม กรรมการ ผู้จัดการแข่งขัน (2) การสร้างโอกาสและแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนที่ชื่นชอบการเล่นเกมได้มีการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ มีโอกาสได้รับความสำเร็จ ความภาคภูมิใจในตนเอง และการเป็นที่ยอมรับ (3) การเติบโตของธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับอีสปอร์ตส่งผลดีต่อเศรษฐกิจโดยรวม ผลกระทบเชิงลบ เช่น อีสปอร์ตอาจส่งผลในทางกระตุ้นเด็กอยากเล่นเกมมากขึ้น รวมไปถึงผลกระทบต่อสุขภาพ อารมณ์ และพฤติกรรม เช่น รู้สึกปวดหลัง ปวดเมื่อยร่างกาย มีปัญหาเกี่ยวกับสายตา และเล่นเพลินจนนอนดึกหรือนอนน้อย การขาดเรียนหรือไปสาย รู้สึกไม่ค่อยอยากทำอะไรนอกจากเล่นเกม และมีพฤติกรรมเล่นพนันทายผลการแข่งขันอีสปอร์ต การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพมีระยะเวลาสั้น

---

[2] คณะทำงานพัฒนาข้อเสนอนโยบายเฉพาะประเด็นว่าด้วย ความรับผิดชอบทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก (E – Sports: Social Responsibility for Child Health). (2561). เอกสารหลัก ประเด็น ความรับผิดชอบทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก. (การประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 11 พ.ศ. 2561 วันที่ 12 – 14 ธันวาคม 2561).

ไม่มั่นคง รวมทั้งการเติบโตของตลาดเกมอาจส่งผลต่อการเสียดุลการค้าเพราะเงินจะไหลไปประเทศต้นทางที่เป็นผู้พัฒนาเกมหรือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

2.2.4 มาตรการดูแลอีสปอร์ต ในกรณีต่างประเทศ มีการกำหนดมาตรการที่น่าสนใจ เช่น การกำหนดประเภทของเกม (Rating Game) การควบคุมการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ การกำกับดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน สำหรับประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับอีสปอร์ต มีเพียงกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ภายใต้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ควบคุมการประกอบกิจการร้านเกม ร้านวีดิทัศน์ โดยกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมและการใช้บริการร้านเกมของเด็ก นอกจากนี้ ด้านเนื้อหาสาระของเกมก็ยังไม่มีการจัดเรทติ้งเกมอย่างที่ดำเนินการกับภาพยนตร์

2.2.5 ข้อเสนอแนะแนวทางการดูแลอีสปอร์ต มีแนวทางดังนี้ (1) การป้องกันและลดผลกระทบจากการเล่นเกม โดยการกำหนดเรทติ้งเกม การควบคุมอายุผู้เล่น การส่งเสริมให้เกิดการผลิตและแข่งขันเกมที่สร้างสรรค์ ที่พัฒนาความคิด วิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม ปราศจากความรุนแรง ตลอดจนให้สื่อสารกับสังคมให้มีความเข้าใจที่ถูกต้องระหว่างการเล่นเกมเพื่อความสนุกกับเล่นเกมในรูปแบบของนักกีฬา รวมทั้งควรดำเนินมาตรการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมควบคู่ไปด้วย โดยโรงเรียน ครู และผู้ปกครอง ควรมีการประสานงานร่วมกันในการช่วยสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเด็กในความรับผิดชอบ และเร่งแก้ไขหากพบเด็กมีความเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ส่งผลกระทบต่อการเรียน สุขภาพ การดำรงชีวิตประจำวัน (2) การดูแลการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดยการกำหนดระเบียบปฏิบัติและหน่วยงานกำกับดูแลการจัดการแข่งขันที่ชัดเจน มีระบบอนุญาตและแจงรายละเอียดเกี่ยวกับเกมที่ใช้แข่งขัน ผู้มีสิทธิสมัครเข้าร่วม ตลอดจนมีระบบการขึ้นทะเบียนผู้เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ต้องให้ความสำคัญกับการคุ้มครองดูแลนักกีฬา โดยมีการตกลงหรือออกระเบียบปฏิบัติเพื่อกำหนดแนวทางความรับผิดชอบของต้นสังกัดในการดูแลนักกีฬาให้อยู่ในมาตรฐานที่เหมาะสม และ (3) การเตรียมพร้อมระบบนิเวศวงการอีสปอร์ต โดยสนับสนุนการสร้างบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ศึกษาหาแนวทางส่งเสริมให้พัฒนาไปสู่การเป็นผู้ผลิตเกมและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมาตรการรองรับการขยายตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง การจัดเก็บภาษี ตลอดจนการเฝ้าระวังปัญหาอาชญากรรมและผลกระทบต่าง ๆ

2.3 ผลการศึกษาเรื่อง “ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัลอีสปอร์ตอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน” โดย นายธาม เชื้อสถาปนศิริ ได้รับการสนับสนุนจากสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่า ประเทศไทยยังขาดกฎระเบียบและมาตรการป้องกันคุ้มครองเด็กในการแข่งขันอีสปอร์ต ขาดมาตรการในการกำกับบริษัทเอกชนเจ้าของเกม เจ้าของนวัตกรรม ซึ่งส่วนมากเป็นของต่างชาติ ขณะที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง สถาบันครอบครัว โรงเรียน และสังคมยังขาดองค์ความรู้เบื้องหลังผลประโยชน์ธุรกิจอีสปอร์ตเพื่อให้เข้าใจถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อบุตรหลาน รวมทั้งขาดมาตรการในการพลิกเบนความสนใจการเล่นเกมไปสู่การพัฒนาโปรแกรมเมอร์และอุตสาหกรรมเกม

2.4 ผลการศึกษาเรื่อง “ข้อเสนอแนะในการกำกับดูแลการพนันที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันหรือชิงเงินรางวัลอีสปอร์ตที่มีเด็กและเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม” โดย มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่า หน่วยงานรัฐควรมีมาตรการเร่งด่วนในการป้องปรามกิจกรรมการพนันที่เกิดขึ้นจากอีสปอร์ต เนื่องจากมีความเสี่ยงสูงในทางสังคมว่าเด็กและเยาวชนสามารถเข้าร่วมการพนันออนไลน์นี้ได้อย่างเสรี ไร้สภาวะการกำกับดูแลควบคุม และกิจกรรมอีสปอร์ตที่มีบริษัทค่ายมือถือนำมาใช้เพื่อการส่งเสริมธุรกิจออนไลน์สร้างรายได้ให้กับบริษัทผ่านกิจกรรมร่วมสนุกชิงโชค ซึ่งเข้าลักษณะการพนัน

2.5 สังคมไทยมองว่าการพนันเป็นเรื่องปกติในสังคมและแทรกซึมอยู่ในทุกอณูของการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในความเสี่ยงจากการพนันผ่านช่องทางการเล่นเกมออนไลน์ที่เข้าถึงและยั่วยวนให้เด็กและเยาวชนเข้ามาเกี่ยวข้องได้โดยง่าย ปัจจุบันเกิดผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบใหม่ที่หลากหลายที่มากับอีสปอร์ตหรือวิดีโอเกมที่เป็นการแข่งขันออนไลน์ ดังนี้ แบบที่ 1 การพนันที่เกิดขึ้นในเกม การปล่อยสิ่งของ/อุปกรณ์พิเศษลงมาในเกมเพื่อให้ผู้เล่นประมูล เสี่ยงเงิน หรือเล่นแข่งขันกันบนเงินเดิมพันที่จะได้ของสิ่งนั้น (เรียกว่า Loot Box หรือ Skin Betting) แบบที่ 2 การพนันระหว่างผู้เล่นแข่งขันด้วยกันเอง ซึ่งอาจจะกระทำผ่านการเล่นแบบส่วนตัว หรือ แบบจัดผ่านทัวร์นาเม้นท์ และแบบที่ 3 การพนันระหว่างผู้ชมด้วยกันเอง ที่กระทำผ่านเว็บไซต์พนันออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผ่านธุรกรรมการโอนเงินออนไลน์ โดยผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 91.0 ของเด็กที่มีอายุระหว่าง 5 – 14 ปี และร้อยละ 81.0 ของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี เล่นเกมอิเล็คทรอนิคส์ ทำให้การเล่นพนันบนอีสปอร์ตอาจกลายเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้การพนันเป็นกิจกรรมปกติที่เด็กสามารถเล่นสนุกสนานได้เช่นเดียวกับการพนันทายผลกีฬา เช่น ฟุตบอล เป็นต้น

2.6 ข้อมูลงานวิจัยของทีมนักวิทยาศาสตร์ระบบประสาทของมหาวิทยาลัยปักกิ่ง ประเทศจีน ร่วมกับมหาวิทยาลัยเยล ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้เผยแพร่ผลการวิเคราะห์งานวิจัย 66 ชิ้นงาน ในช่วงปี พ.ศ. 2554 – 2560 ที่ศึกษาระบบประสาทในกลุ่มที่ติดเกมออนไลน์ (Internet Gaming Disorder, IGD) อายุระหว่าง 16 – 30 ปี เทียบกับกลุ่มที่มีสุขภาพดีด้วยวิธีการสร้างภาพการทำงานของเซลประสาทในสมอง พบว่า กลุ่มติดเกมมีปริมาตรสมองส่วนสีเทา (Grey Matter) หดลง และการทำงานสมองด้านหน้าซึ่งรับผิดชอบในการประมวลผลความจำ การคิดวิเคราะห์ ความยืดหยุ่นทางความคิด การควบคุมตนเอง และการเสพติด มีความบกพร่อง เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุมที่มีสุขภาพแข็งแรง ทำให้น่าเป็นห่วงว่าการเสพติดเกมหรือมุ่งเล่นแต่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีแต่การต่อสู้เพื่อชัยชนะ มีกลไกแข่งขันกันที่ความรวดเร็ว พลังอำนาจ การทำลายล้าง และการวางแผนหากลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อมุ่งเอาชนะ จะมีผลร้ายต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทำให้พลเมืองขาดทั้งการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง

2.7 รัฐบาลจีนออกนโยบายแบนเกมที่มีเนื้อหาสื่อถึงเลือด ศพ และการพนัน ภายหลังการวางขาย Nintendo Switch สู่ประเทศจีน รัฐบาลจีนมองว่าสื่อวิดีโอเกมคือภัยของเยาวชน เพื่อเป็นการควบคุมป้องกันทางจีนจึงเริ่มออกนโยบายแบนเกมที่มีเนื้อหาสื่อถึงเลือด ศพ และการพนันแล้ว นอกจากนี้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ จักรวรรดิ และการพนัน เช่น ไพ่นกกระจอก หรือเกมไพ่ Poker จะไม่ได้รับอนุญาตให้วางจำหน่ายในประเทศจีนโดยเด็ดขาด นอกจากนี้ยังได้ขอความร่วมมือให้ตัวแทนจัดจำหน่ายเกมมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเนื้อหาบางส่วนเพื่อส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรมของจีน และทุกครั้งที่ทำเรื่องนำเข้าเกม รัฐบาลจีนจะขอรีวิวตรวจสอบเนื้อหาของเกม เช่น สคริปต์เนื้อหาเกม ภาพประกอบในเกม รวมถึงระบบเกมภายในว่ามีฟีเจอร์ที่ช่วยให้สามารถควบคุมการเล่นเพื่อป้องกันไม่ให้เยาวชนหรือวัยรุ่นติดเกม และใช้จ่ายไอเท็มด้วยเงินจริงเยอะเกินจำเป็น นโยบายดังกล่าวถูกสร้างขึ้นเพื่อควบคุมเยาวชนไม่ให้หมกมุ่น หรือไม่ให้ลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากวิดีโอเกม ซึ่งเป็นปัญหาที่รัฐบาลจีนพยายามแก้ไขแบบเร่งด่วนตั้งแต่ปี ค.ศ. 2007[3]

---

[3] รัฐบาลจีนออกนโยบายแบนเกมที่มีเนื้อหาสื่อถึงเลือด, ศพ และการพนัน. (23 เมษายน 2562). สืบค้นจาก https://www.gamingdose.com วันที่ 23 เมษายน 2562

3. ความสอดคล้องกับกฎหมาย ยุทธศาสตร์ของประเทศ สนธิสัญญา นโยบาย และคำรับรองในระดับนานาชาติที่ประเทศไทยได้ลงนามไว้

3.1 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ได้ระบุเกี่ยวกับการดูแลเด็กที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่อาจส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กและการที่เด็กอาจเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน ไว้ในมาตรา 26 ที่กำหนดไว้ว่าไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทาการดังต่อไปนี้ ข้อ (7) บังคับ ขู่เข็ญ ใช้ ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กเล่นกีฬาหรือให้กระทาการใด เพื่อแสวงหาประโยชน์ทางการค้าอันมีลักษณะเป็นการขัดขวางต่อการเจริญเติบโตหรือพัฒนาการของเด็กหรือมีลักษณะเป็นการทารุณกรรมต่อเด็ก และข้อ 7 (8) ใช้หรือยินยอมให้เด็กเล่นการพนันไม่ว่าชนิดใดหรือเข้าไปในสถานที่เล่นการพนัน สถานค้าประเวณี หรือสถานที่ที่ห้ามมิให้เด็กเข้า ซึ่งเป็นข้อกฎหมายที่ส่งผลให้เกิดการคุ้มครองเด็กในกิจกรรมอีสปอร์ตที่อาจส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กและอาจนำพาเด็กเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันได้ในที่สุด

กฎกระทรวงกำหนดเด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำความผิด พ.ศ. 2549

ข้อ 1 เด็กที่ประพฤติตนไม่สมควร ได้แก่ เด็กที่มีพฤติกรรมอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

1) ประพฤติตนเกเรหรือข่มเหงรังแกผู้อื่น

2) มั่วสุมในลักษณะที่ก่อความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้อื่น

3) เล่นการพนันหรือมั่วสุมในวงการพนัน

4) เสพสุรา สูบบุหรี่ เสพยาเสพติดให้โทษ หรือของมึนเมาอย่างอื่น เข้าไปในสถานที่เฉพาะเพื่อการจำหน่าย หรือดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์

5) เข้าไปในสถานบริการตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ

6) ซื้อหรือขายบริการทางเพศ เข้าไปในสถานการณ์ค้าประเวณี หรือเกี่ยวข้องกับการค้าประเวณีตามกฎหมายว่าด้วยการป้องกันและปราบปรามการค้าประเวณี

7) ประพฤติตนไปในทางชู้สาว หรือส่อไปในทางลามกอนาจารในที่สาธารณะ

8) ต่อต้านหรือท้าทายคำสั่งสอนของผู้ปกครองจนผู้ปกครองไม่อาจอบรมสั่งสอนได้

9) ไม่เข้าเรียนในโรงเรียน หรือสถานศึกษาตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาภาคบังคับ

3.2 พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 โดยมาตรา 8 กำหนดไว้ว่าการกีฬาแห่งประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้ (1) ส่งเสริมการกีฬา (2) ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประสานงานเกี่ยวกับการกีฬา (3) ศึกษา วิเคราะห์ วิจัย และจัดทาโครงการ แผนงาน และสถิติเกี่ยวกับการส่งเสริมการกีฬา รวมทั้งประเมินผล (4) จัด ช่วยเหลือ แนะนำ และร่วมมือในการจัดและดำเนินกิจกรรมกีฬา (5) สำรวจ จัดสร้าง และบูรณะสถานที่สำหรับการกีฬา (6) ติดต่อร่วมมือกับองค์การหรือสมาคมกีฬาทั้งในและนอกราชอาณาจักร (7) สอดส่องและกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมกีฬา (8) ริเริ่ม พัฒนา ส่งเสริม และสนับสนุนการกีฬาคนพิการ (9) ประกอบกิจการอื่น ๆ อันเกี่ยวแก่หรือเพื่อประโยชน์ของการกีฬา

3.3 พระราชบัญญัติการคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ซึ่งในมาตรา 20 มีหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค โดยระบุว่า ให้สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคมีอานาจและหน้าที่ดังต่อไปนี้ (1) รับเรื่องราวร้องทุกข์จากผู้บริโภคที่ได้รับความเดือดร้อนหรือเสียหายอันเนื่องมาจากการกระทำของผู้ประกอบธุรกิจ เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการ (2) ติดตามและสอดส่องพฤติการณ์ของผู้ประกอบธุรกิจ ซึ่งกระทำการใด ๆ อันมีลักษณะเป็นการละเมิดสิทธิของผู้บริโภค และจัดให้มีการทดสอบหรือพิสูจน์สินค้าหรือบริการใด ๆ ตามที่เห็นสมควรและจำเป็นเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภค (3) สนับสนุนหรือทำการศึกษาและวิจัยปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคร่วมกับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานอื่น (4) ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการศึกษาแก่ผู้บริโภคในทุกระดับการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยและอันตรายที่อาจได้รับจากสินค้าหรือบริการ (5) ดำเนินการเผยแพร่วิชาการ และให้ความรู้และการศึกษาแก่ผู้บริโภค เพื่อสร้างนิสัยในการบริโภคที่เป็นการ

ส่งเสริมพลานามัย ประหยัด และใช้ทรัพยากรของชาติให้เป็นประโยชน์มากที่สุด (6) ประสานงานกับส่วนราชการหรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการควบคุม ส่งเสริม หรือกำหนดมาตรฐานของสินค้าหรือบริการ (7) ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการหรือคณะกรรมการเฉพาะเรื่องมอบหมาย

มาตรา 22 การโฆษณาจะต้องใช้ข้อความที่ไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภคหรือใช้ข้อความที่อาจก่อให้เกิดผลเสียหายต่อสังคมเป็นส่วนรวม ทั้งนี้ ไม่ว่าข้อความดังกล่าวนั้นจะเป็นข้อความที่เกี่ยวกับแหล่งกำเนิด สภาพ คุณภาพ หรือลักษณะของสินค้าหรือบริการ ตลอดจนการส่งมอบ การจัดหา หรือการใช้สินค้าหรือบริการ

3.4 พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 12[4] ผู้ใดจัดให้มีการเล่น หรือทำอุบายล่อ ช่วยประกาศโฆษณาหรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อม ให้ผู้อื่นเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นซึ่งมิได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานหรือรับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิกแพลง หรือผู้ใดเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นอันขัดต่อบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือกฎกระทรวง หรือข้อความในใบอนุญาต ผู้นั้นมีความผิด

3.5 อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก เป็นข้อตกลงระหว่างประเทศด้านสิทธิมนุษยชนที่ไทยลงนามเข้าร่วมเป็นภาคีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2535 ข้อ 19 ของอนุสัญญากำหนดให้ “รัฐภาคีจะต้องดำเนินมาตรการที่เหมาะสมทั้งด้านนิติบัญญัติ บริหาร สังคม และการศึกษาเพื่อคุ้มครองเด็กจากความรุนแรงทุกรูปแบบ” เป็นที่มาสำคัญในการตราพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ซึ่งเป็นกฎหมายหลักในการคุ้มครองเด็กของประเทศไทยที่ได้กำหนดมาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กหลายประการ เช่น หลักปฏิบัติต่อเด็ก และบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ปกครอง

3.6 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) เป็นแนวทางที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาภายใต้การเคลื่อนไหลของกระแสวัฒนธรรมโลกอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล โดยในยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ได้มุ่งเน้นพัฒนาคนและสังคมไทยให้เป็นรากฐานที่แข็งแกร่งของประเทศ มีความพร้อมทางกาย ใจ สติปัญญา มีความเป็นสากล มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องคือ (1) การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคม ได้แก่ ครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน ภาคธุรกิจ สื่อและ สื่อสารมวลชน ร่วมปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมให้คนไทยมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม (2) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพ โดยเฉพาะช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ปลูกฝังความเป็นคนดี มีวินัย พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สอดรับกับศตวรรษที่ 21 (3) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์โดยการส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัว และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

3.7 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งเป็นแผนแม่บทเพื่อบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ มีแผนแม่บทที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต จำนวน 3 แผนแม่บท ดังนี้

3.7.1 แผนแม่บทที่ 10 ประเด็น การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม (1) แผนย่อยการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และการเสริมสร้างจิตสาธารณะและการเป็นพลเมืองที่ดี เป้าหมาย : คนไทยเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความพร้อมในทุกมิติตามมาตรฐานและสมดุลทั้งด้านสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม เข้าใจในการปฏิบัติตน ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมดีขึ้น (2) แผนย่อยการสร้างค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์จากภาคธุรกิจ เป้าหมาย : ภาคธุรกิจมีบทบาทสำคัญในการลงทุนเพื่อสังคมเพิ่มขึ้น

---

[4] พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2504 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติฯ (ฉบับที่ 7) พ.ศ. 2504. มาตรา 22.

(3) แผนย่อยการใช้สื่อและสื่อสารมวลชนในการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมของคนในสังคม เป้าหมาย : สื่อในสังคมไทยมีความเข้มแข็ง สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ประชาชนในสังคม ทำให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ปลอดภัย และสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

3.7.2 แผนแม่บทที่ 11 ประเด็น การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต (1) แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ เป้าหมาย : ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็งและมีจิตสำนึกความเป็นไทย ดำรงชีวิตแบบพอเพียงมากขึ้น (2) แผนย่อยการพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น เป้าหมาย : วัยเรียน/วัยรุ่น มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ครบถ้วน รู้จักคิดวิเคราะห์ รักการเรียนรู้ มีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิผลตลอดชีวิตดีขึ้น

3.7.3 แผนแม่บทที่ 15 ประเด็น พลังทางสังคม แผนย่อยการเสริมสร้างทุนทางสังคม เป้าหมาย : ภาคีการพัฒนามีบทบาทในการพัฒนาสังคมมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

3.8 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) โดยยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” เพื่อพัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 ได้ตั้งเป้าหมายหลักประการหนึ่งคือ คนไทยที่มีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์ มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความสามารถในการปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทันสถานการณ์ ซึ่งสถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทยกำลังมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางต่อเป้าหมายชีวิตและรูปแบบการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชน

3.9 ยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 – 2564 ยุทธศาสตร์ที่ 2 การจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็กและเยาวชน ผลักดันให้มีกฎ ระเบียบ หรือกฎหมายใหม่เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันของเด็กและเยาวชนทางสื่อออนไลน์ (Cyber Bullying) การควบคุมเนื้อหาสื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน (harmful Content) การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชนออนไลน์ (Data Protection) และอื่น ๆ โดยให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากลและกลุ่มอายุของเด็กและเยาวชน รวมทั้งสร้างและพัฒนากลไกทางกฎหมาย และให้มีการบังคับใช้กฎหมาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ และแนวปฏิบัติอย่างจริงจัง เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ กำหนดมาตรการทางกฎหมายเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ประกอบการและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) มีความรับผิดชอบต่อสิทธิมนุษยชนของเด็กและเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ต และช่วยขจัดความรุนแรงต่อเด็กและเยาวชนบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนสร้างความตระหนักสังคมในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

3.10 สุขภาวะทางปัญญา เป็นรากฐานและเงื่อนไขสำคัญที่จะส่งผลต่อเนื่องถึงสุขภาวะทางกาย จิต และสังคมโดยรวม โดย**พระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550** ได้กำหนดไว้ว่า “สุขภาพทางปัญญา หมายความว่า ความรู้ทั่ว รู้เท่าทัน และความเข้าใจอย่างแยกได้ในเหตุผลแห่งความดีความชั่ว ความมีประโยชน์และความมีโทษ ซึ่งนำไปสู่ความมีจิตใจอันดีงาม และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่” หากพิจารณาในบริบทของสิ่งแวดล้อมและสังคมที่เอื้อต่อการสร้างสุขภาวะนั้น เทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นส่วนประกอบสำคัญยิ่งในการเข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีสุขภาวะทางปัญญา โดยมีข้อบ่งชี้ว่าสื่อหรือเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมในแต่ละช่วงเวลาจะมีอิทธิพลต่อความคิดของคน และเป็นปัจจัยที่กำหนดกรอบแนวคิดและความเข้าใจในการมองโลกในปัจจุบันของแต่ละคน จนส่งผลต่อพฤติกรรมและคุณภาพชีวิต1 ของแต่ละบุคคลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

3.11 ที่ประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 11 พ.ศ. 2561 เมื่อวันที่ 14 ธันวาคม 2561 ได้มีฉันทมติต่อข้อเสนอนโยบาย เรื่อง “ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก” ดังนี้

ฉันทมติ	ผู้เกี่ยวข้อง
ฉันทมติที่ 1 (1) กำหนดแนวปฏิบัติ หรือมาตรการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ปลอดภัย เป็นธรรม โปร่งใส เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก (2) กรณีสถานศึกษาจัดทำข้อกำหนดการจัดการแข่งขันและการส่งเสริมการตลาดของผู้ประกอบการเพื่อ ความปลอดภัยต่อสุขภาวะเด็ก	สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ร่วมกับ กก. พม. ศธ. ดศ. (DEPA) มท. วธ. สธ. ยธ. สคบ. ผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต สตช. อปท. กทม. เมืองพัทยา สภาเด็กและเยาวชน สภาองค์กรชุมชน สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ภาคประชาชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน
ฉันทมติที่ 2 (1) ศึกษา แสวงหาข้อมูล และรับฟังความคิดเห็น เพื่อหาแนวทางในการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง และได้รับการยอมรับจากทุกฝ่าย (2) เผยแพร่ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความรู้ เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง รอบด้าน และสมดุล (3) จัดทำ เผยแพร่ และสนับสนุนให้เกิดชุดความรู้ แนวปฏิบัติ และคำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง ครู และชุมชน เกี่ยวกับอีสปอร์ต	ดย. ร่วมกับ สธ. ดศ. (DEPA) ศธ. วธ. ยธ. มท. สตช. วช. สกว. สคบ. กรมประชาสัมพันธ์ สสส. สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย อปท. กทม. เมืองพัทยา องค์กรวิชาชีพสื่อทุกแขนง ภาคประชาสังคม สภาองค์กรชุมชน สภาเด็กและเยาวชน สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน
ฉันทามติที่ 3 สอดส่องดูแล เป็นหูเป็นตา ร้องเรียน หรือบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่อาจละเมิดกฎระเบียบของ กสทช. กฎหมายด้านคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายด้านการคุ้มครองเด็ก กฎหมายด้านการพนัน และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	พม. ร่วมกับ กกท. ดศ. (DEPA) มท. วธ. ยธ. ศธ. สธ. สตช. สคบ. สภาเด็กและเยาวชน อปท. กทม. เมืองพัทยา สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ สภาองค์กรชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทุกภาคส่วน
ฉันทามติที่ 4 จัดทำกฎหมายเป็นการเฉพาะ เพื่อให้เกิดคณะกรรมการและมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง	กกท. กก. พม. ดศ. (DEPA) ยธ. มท. วธ. สธ. ศธ. สตช. สคบ. กทม. เมืองพัทยา สภาเด็กและเยาวชน อปท. สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

4. ประเด็นท้าทายการดำเนินงาน

สมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 11 ประจำปี พ.ศ. 2561 ได้มีการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นไว้ดังนี้

4.1 ปัญหาเรื่องความไม่พร้อมของการมีมาตรการ กฎเกณฑ์ และกติกา ในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต โดยหน่วยงานรัฐ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ตยังมิได้มีความพร้อมในการกำหนดมาตรการรับมือผลกระทบต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นจากการส่งเสริม

อุตสาหกรรมที่มีเด็กเป็นกลุ่มเป้าหมาย และเป็นอุตสาหกรรมที่อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบได้มาก เช่น เด็กสามารถเข้าร่วมเล่นหรือแข่งขันได้ทุกวัยโดยไม่มีการจำกัดอายุ คุณภาพของการจัดการแข่งขัน ที่ยังไม่มีเกณฑ์ความปลอดภัย โปร่งใส เป็นธรรม ขาดการกำหนดคุณสมบัติผู้ประกอบการที่ร่วมสนับสนุนการจัดการแข่งขันที่ต้องไม่มีสินค้าที่ไม่ปลอดภัยสาหรับเด็ก เช่น เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ เว็บไซต์พนัน เป็นต้น ขาดมาตรฐานกลางในการแข่งขัน ตัดสิน ตรวจสอบคะแนน และการป้องกันการหาผลประโยชน์อันมิชอบจากผู้เข้าร่วมแข่งขัน รวมถึงการดูแลเกี่ยวกับการพนันที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ผ่านเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต เป็นต้น

4.2 ปัญหาเรื่องการสื่อสารเกี่ยวกับความหมายของอีสปอร์ต ที่นำไปสู่การจัดการแข่งขันอย่างแพร่หลาย ผู้ประกอบธุรกิจและผู้สนับสนุนจากหลายภาคส่วนเข้าใจว่าการเล่นวิดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงเงินรางวัลคือการแข่งขันกีฬา และเปลี่ยนการรับรู้ของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคมในภาพรวมว่าการเล่นเกมแข่งขันก็คือกีฬาเช่นกัน

4.3 ปัญหาการขาดความรู้ที่เท่าทันและถูกต้องเกี่ยวกับอีสปอร์ต กิจกรรมอีสปอร์ตเข้าสู่ประเทศไทยมาระยะหนึ่งแล้วตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 แต่ที่มีการกล่าวถึงกันมากขึ้นอย่างชัดเจน คือ ในช่วงปี พ.ศ. 2552 เนื่องจากมีกระแสจากต่างประเทศเรื่องการแข่งขันที่มีเงินรางวัลและมีการแข่งขันที่เสมือนการจัดการแข่งขันกีฬา ที่มีคนดู ผู้ชม และมีทีมที่ทำการแข่งขัน ข้อมูลข่าวสารถูกกำหนดวาระ ประเด็น แง่มุม แหล่งข่าวเพียงไม่กี่กลุ่ม รวมทั้งมีการวิพากษ์และเตือนภัยผลกระทบอีสปอร์ตที่เกี่ยวกับเด็ก โดยนักวิชาการ นักประชาสังคม แพทย์และสถาบันเกี่ยวกับสุขภาพ สาธารณสุข ในขณะที่การนำเสนอข่าวของสื่อมีประเด็นน้ำหนักมุ่งเน้นไปที่การตอบโจทย์และผลประโยชน์ของธุรกิจมากกว่าการนำเสนอภาพรวมทั้งทางบวกและทางลบให้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคคลแวดล้อมเด็ก รวมทั้งเด็กและเยาวชนได้มีข้อมูลที่เพียงพอและถูกต้องเกี่ยวกับอีสปอร์ต

5. แผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563 – 2564)

5.1 วัตถุประสงค์ของการจัดทำนโยบายการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก

1) เพื่อเป็นกรอบนโยบายและทิศทางการกำกับดูแลเนื้อหาเกมออนไลน์ การแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเล่นเกมออนไลน์ โดยทุกภาคส่วนร่วมรับผิดชอบ

2) เพื่อให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องใช้เป็นกรอบแนวทางการจัดทำโครงการและแผนปฏิบัติการเพื่อให้เกิดการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตและการแสวงประโยชน์ทางธุรกิจเกมออนไลน์กับเด็ก

3) เพื่อให้สังคมเกิดกลไกการกำกับดูแลการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตและธุรกิจเกมออนไลน์ให้เป็นไปเพื่อการเสริมสร้างทักษะชีวิตและสุขภาวะที่ดีแก่เด็กและเยาวชน

5.2 เป้าหมายและตัวชี้วัดรวม

เป้าหมาย	ตัวชี้วัดรวม	ค่าเป้าหมาย	
		ปี 2563	ปี 2564
1) ประเทศไทยไม่มีการจัดกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตที่ไม่เหมาะสมและไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก	มีมาตรการหรือแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการป้องกันและลดผลกระทบต่อเด็กจากเกมออนไลน์ การจัดกิจกรรมการแข่งขัน	/	

เป้าหมาย	ตัวชี้วัดรวม	ค่าเป้าหมาย	
		ปี 2563	ปี 2564
	เกี่ยวกับอีสปอร์ต ตลอดจนการเฝ้าระวังการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง		
2) ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องครบถ้วนเกี่ยวกับการแข่งขันเกี่ยวกับอีสปอร์ต	มีกระบวนการสร้างความเข้าใจและมีการสื่อสารเรื่องอีสปอร์ตอย่างถูกต้องให้แก่พ่อแม่ผู้ปกครอง โรงเรียน และสื่อมวลชน		/
3) หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีบรรทัดฐานในการดำเนินงานและการดำเนินธุรกิจที่สอดคล้องกับสถานการณ์การเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์	มีกฎหมายเป็นการเฉพาะในการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์และการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง		/

5.3 ประกอบด้วย 5 กลยุทธ์ ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 บูรณาการกลไกและเครือข่ายเพื่อกำหนดมาตรการเร่งด่วนคุ้มครองเด็กที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตในทุกระดับ

บูรณาการกลไกและเครือข่ายเพื่อกำหนดมาตรการเร่งด่วนในการคุ้มครองเด็กที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต เพื่อให้สังคมไทยมีมาตรการและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวกับการกำหนดอายุขั้นต่ำของผู้เล่นและผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ต การจัดระดับความเหมาะสมของเกม การจัดกิจกรรมการแข่งขันเกี่ยวกับอีสปอร์ตหรือเกมออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนเกี่ยวข้อง ให้เกิดความเหมาะสมและชัดเจน

กลยุทธ์ที่ 1 บูรณาการกลไกและเครือข่ายเพื่อกำหนดมาตรการเร่งด่วนคุ้มครองเด็กที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตในทุกระดับ			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
สังคมไทยมีมาตรการและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตที่เกิดจากความร่วมมือทั้งภาครัฐและภาคเอกชน	1. มีมาตรการหรือแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการป้องกันและลดผลกระทบต่อเด็กที่เป็นผู้เข้าแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต 2. มีมาตรการหรือแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการป้องกันและลดผลกระทบต่อเด็กจากเกมออนไลน์ 3. มีมาตรการหรือแนวปฏิบัติในการ	- ปี 2563 เกิดมาตรการหรือแนวปฏิบัติที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต	1.1 กำหนดอายุขั้นต่ำของเด็ก ที่เป็นผู้เข้าแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต 1.2 กำกับเนื้อหาเกมที่สอดคล้องกับกลุ่มอายุของเด็กและเยาวชน 1.3 กำกับดูแลชนิดของเกม และจัดระดับความเหมาะสมของเกมในอีสปอร์ตไม่ให้มีเนื้อหารุนแรง 1.4 กำหนดมาตรฐานการจัดการแข่งขันและส่งเสริมกิจกรรมการแข่งขันในสถานศึกษาต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา 1.5 กำหนดแนวปฏิบัติสำหรับผู้ประกอบการเครือข่ายโทรคมนาคม

กลยุทธ์ที่ 1 บูรณาการกลไกและเครือข่ายเพื่อกำหนดมาตรการเร่งด่วนคุ้มครองเด็กที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตในทุกระดับ			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
	จัดกิจกรรมการแข่งขันเกี่ยวกับอีสปอร์ตในสถานศึกษาต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา 4. มีมาตรการในการเฝ้าระวังการจัดกิจกรรมเกมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก		และโทรศัพท์มือถือเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กจากธุรกิจเกมออนไลน์ 1.6 กำหนดมาตรการจำกัดสถานที่เล่นเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กต่ำกว่า 18 ปี 1.7 การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กและการจัดทำฐานข้อมูลผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

หน่วยงานรับผิดชอบหลัก

การกีฬาแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

หน่วยงานสนับสนุน

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงยุติธรรม สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สภาเด็กและเยาวชน สภาองค์กรชุมชน กรุงเทพมหานคร เมืองพัทยา ผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต

กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต

พัฒนากฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตเป็นการเฉพาะ เพื่อให้เกิดกลไกการกำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์ การจัดการแข่งขันและการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเกิดกลไกในการบังคับใช้กฎหมายเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันในเกมออนไลน์

กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
มีกฎหมายเป็นการเฉพาะในการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์และการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดความปลอดภัยแก่เด็ก	มีการยกร่างกฎหมายเป็นการเฉพาะในการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์และการจัดกิจกรรม	- มีกฎหมายเป็นการเฉพาะ โดยมีประเด็นการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์และการจัดกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต	2.1 ผลักดันและยกร่างกฎหมายกำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตเป็นการเฉพาะ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว 2.2 มีกลไกในการกำกับดูแลและประสานงานเพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายและนโยบายเกี่ยวกับเกม

กลยุทธที่ 2 พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
	การแข่งขันอีสปอร์ต		ออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ 2.3 กำกับดูแลผู้เล่นวิดีโอเกมอีสปอร์ตที่เป็นเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ให้ได้รับความคุ้มครองด้านสุขภาวะและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและปลอดภัย 2.4 แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการพนัน เพื่อให้มีหน้าที่ส่วนหนึ่งในการเฝ้าระวังและลดผลกระทบจากการพนันในเกมออนไลน์

หน่วยงานรับผิดชอบหลัก

การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

หน่วยงานสนับสนุน

กระทรงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงยุติธรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร เมืองพัทยา สภาเด็กและเยาวชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

กลยุทธที่ 3 สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้และงานวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันผลกระทบเด็กจากธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต

สนับสนุนให้เกิดการจัดทำองค์ความรู้ งานวิจัย และชุดความรู้เพื่อป้องกันปัญหาและลดผลกระทบการติดเกมและการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตในกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมถึงประเด็นผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมต่อผู้เล่นเกมที่เป็นเด็กและเยาวชน ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ต

กลยุทธที่ 3 สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้และงานวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันผลกระทบเด็กจากธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
สนับสนุนการทำวิจัยและชุดความรู้เกี่ยวกับการป้องกันผลกระทบเด็กจากธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต	1. มีการจัดทำชุดความรู้เพื่อป้องกันและเฝ้าระวังปัญหาติดเกมและการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต สำหรับบุคคลแวดล้อมเด็ก 2. มีการจัดทำวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์	- อย่างน้อย ปีละ 2 เรื่อง - อย่างน้อย ปีละ 2 เรื่อง	3.1 จัดทำและสนับสนุนให้เกิดชุดความรู้เพื่อป้องกันปัญหาติดเกมและการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต สำหรับบุคคลแวดล้อมเด็ก รวมทั้งเด็กและเยาวชน โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ 3.2 สนับสนุนงานสำรวจความคิดเห็นและการศึกษาวิจัยโดยมีเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะประเด็นผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมต่อผู้

กลยุทธที่ 3 สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้และงานวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันผลกระทบเด็กจากธุรกิจเกมออนไลน์และการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
	หรือการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต		เล่นเกมที่เป็นเด็กและเยาวชน ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ต

หน่วยงานรับผิดชอบหลัก

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ การกีฬาแห่งประเทศไทย

หน่วยงานสนับสนุน

กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงยุติธรรม กระทรวงมหาดไทย สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สภาองค์กรชุมชน สภาเด็กและเยาวชน กรุงเทพมหานคร เมืองพัทยา

กลยุทธที่ 4 เฝ้าระวังและเสริมสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเหมาะสมตามวัยของเด็ก

ส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก มีข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบทางบวกและทางลบของอีสปอร์ตที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เพื่อให้มีการเฝ้าระวัง มีความเท่าทันผลกระทบที่อาจส่งผลต่อเด็ก รวมทั้งมีการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายเฝ้าระวัง มีระบบการแจ้งเบาะแสการพนันในเกมออนไลน์ และจัดให้มีระบบบริการรักษา ให้คำปรึกษา และช่วยเหลือเยียวยาเมื่อได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม

กลยุทธที่ 4 เฝ้าระวังและเสริมสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเหมาะสมตามวัยของเด็ก			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
ชุมชนและสังคมเกิดความรู้เท่าทัน เกิดการเฝ้าระวัง และร่วมแสดงความรับผิดชอบเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก	1. ร้อยละของสถาบันการศึกษาที่ต่ำกว่าระดับอุดมศึกษาที่ได้มีการให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์และอีสปอร์ต 2. ร้อยละของสภาเด็กและเยาวชนระดับจังหวัดและกรุงเทพมหานครที่มีพื้นที่และกิจกรรม	- ปี 2563 ร้อยละ 50 - ปี 2564 ร้อยละ 80 - ปี 2563 ร้อยละ 70 - ปี 2564 ร้อยละ 90	4.1 กำกับดูแลช่องทางการถ่ายทอดการแข่งขันไม่ให้มีการแสดงอัตราต่อรองในการแข่งขัน ควบคุมการใช้คำเพื่อโฆษณาและส่งเสริมการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตไม่ให้มีการสนับสนุนสินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า และเครื่องดื่มชูกำลังที่อวดอ้างสรรพคุณบำรุงสมอง 4.2 พัฒนาและส่งเสริมศักยภาพเครือข่ายเฝ้าระวังการจัดการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐานการจัดการแข่งขัน การแสวงประโยชน์จากเด็ก การพนันในเกมและจากการชมการแข่งขัน

กลยุทธที่ 4 เฝ้าระวังและเสริมสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเหมาะสมตามวัยของเด็ก			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
	สร้างสรรค์เพื่อป้องกันการติดเกมออนไลน์ 3. ร้อยละของร้านเกมที่ได้มีการให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์และอีสปอร์ตที่ส่งผลกระทบต่อเด็ก	 - ปี 2563 ร้อยละ 50 - ปี 2564 ร้อยละ 80	4.3 เฝ้าระวังร้านเกมที่ให้เด็กเข้าไปแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์และไม่เป็นไปตามมาตรฐานการจัดการแข่งขัน 4.4 ส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายเฝ้าระวังและแจ้งเบาะแสเกี่ยวกับพนันในเกมออนไลน์ 4.5 จัดให้มีระบบบริการรักษาและให้คำปรึกษาแก่เด็ก เยาวชน และผู้ดูแลเด็ก เมื่อได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม

หน่วยงานรับผิดชอบหลัก

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงสาธารณสุข

หน่วยงานสนับสนุน

การกีฬาแห่งประเทศไทย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงมหาดไทย กระทรวงยุติธิรรม กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สภาองค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กรุงเทพมหานคร เมืองพัทยา

กลยุทธที่ 5 เผยแพร่ความรู้และเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบต่อเด็กเกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตสู่สาธารณะ

เผยแพร่ความรู้และสื่อสารผลกระทบต่อเด็กเกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตสู่สาธารณะ เพื่อสร้างความตระหนักให้เด็กและเยาวชนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ถูกต้องรอบด้าน รวมทั้งให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคคลแวดล้อมเด็ก มีข้อมูลเพื่อให้สามารถให้คำแนะนำแก่บุตรหลานเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับเด็กได้

กลยุทธที่ 5 เผยแพร่ความรู้และเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบต่อเด็กเกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตสู่สาธารณะ			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
พ่อแม่ผู้ปกครอง บุคคลแวดล้อมเด็ก และสื่อมวลชน เกิดมีความรู้ความเข้าใจและสามารถให้คำแนะนำเรื่อง	1. ร้อยละของจังหวัดที่ได้มีการให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์และอีสปอร์ตแก่พ่อ	- ปี 2563 ร้อยละ 50 - ปี 2564 ร้อยละ 80	5.1 ส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการติดเกมและการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตแก่บุคคลแวดล้อมเด็ก 5.2 เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจแก่สื่อและสื่อสารมวลชนเพื่อร่วมเป็นสื่อกลางในการเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับ

กลยุทธที่ 5 เผยแพร่ความรู้และเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบต่อเด็กเกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตสู่สาธารณะ			
เป้าประสงค์	**ตัวชี้วัด**	**เป้าหมาย**	**มาตรการ**
ผลกระทบจากเกมออนไลน์แก่บุตรหลานได้	แม่ผู้ปกครองบุคคลแวดล้อมเด็ก 2. ร้อยละของสื่อมวลชนที่ได้มีการให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์และอีสปอร์ต 3. ร้อยละของผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์มีการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์แก่เด็กและเยาวชน	- ปี 2563 ร้อยละ 50 - ปี 2564 ร้อยละ 80 - ปี 2563 ร้อยละ 50 - ปี 2564 ร้อยละ 70	ผลกระทบต่อเด็กเกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ต 5.3 ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์ร่วมกันออกแบบและจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์แก่เด็กและเยาวชน

หน่วยงานรับผิดชอบหลัก

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

หน่วยงานสนับสนุน

กรมประชาสัมพันธ์ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงยุติธรรม กระทรวงมหาดไทย สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ องค์กรวิชาชีพสื่อทุกแขนง สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สภาองค์กรชุมชน สภาเด็กและเยาวชน กรุงเทพมหานคร เมืองพัทยา

ภาคผนวก

1. การดำเนินงานของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ อนุกรรมการภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ
2. คำสั่งแต่งตั้งคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์
3. ชื่อย่อหน่วยงาน คณะกรรมการ

ภาคผนวก 1

การดำเนินงานของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ อนุกรรมการภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชน ในฐานะหน่วยงานที่มีภารกิจในการปกป้องและจัดการเด็ก เยาวชน และสภาพแวดล้อม เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการคุ้มครองจากความรุนแรงทุกรูปแบบตามเจตนารมณ์แห่งอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ข้อ 19[5] และพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ข้อ 26(3) และ 26(7)[6] ได้ตระหนักถึงผลกระทบจากอีสปอร์ตที่มีต่อเด็กอายุระหว่าง 3 ปี ถึงไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ เนื่องจากอีสปอร์ต คือ การแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมที่ใช้จะเป็นเกมแนวต่อสู้ซึ่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต ผลการเรียนแย่ลง มีพฤติกรรมการใช้เงินที่เกินขอบเขตจากการเติมเงิน การโอนเงิน ปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และเพื่อนลดลง ทั้งนี้ข้อมูลจากการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์ทางระบาดวิทยาณ คลินิกจิตเวชวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในปี 2560 พบจำนวนผู้ป่วยเด็กติดเกมและมีปัญหาแทรกซ้อนมีจำนวนมากขึ้น 6.1 เท่า เมื่อเทียบจากปีที่ผ่านมา และเมื่อเร็ว ๆ นี้ (พฤษภาคม 2561) องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ข้อสรุปทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ชัดเจนแล้วว่าพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมอินเทอร์เน็ต สามารถวินิจฉัยว่าเป็นอาการของโรคและพฤติกรรมเสี่ยงภัยสุขภาพ

คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งมีนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ เป็นประธานอนุกรรมการ และเป็นอนุกรรมการภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ได้มีการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนให้เกิดการกำกับดูแลการแข่งขันวิดีโอเกมอีสปอร์ตโดยทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วม ดังนี้

กุมภาพันธ์ 2560

1) คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ นำประเด็น E - Sports เข้าวาระการประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ 2/2560 เมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2560 เพื่อพิจารณาให้ความเห็นต่อผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน เนื่องจากได้รับทราบอย่างไม่เป็นทางการว่าการกีฬาแห่งประเทศไทย หรือ กกท. จะมีการพัฒนาอีสปอร์ตแก่เด็กและเยาวชน

2) คณะอนุกรรมการฯ จัดเวทีเสวนา E - Sports : เกม กีฬา ธุรกิจ เด็กและเยาวชนไทย? วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2560 เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้องและปลุกกระแสสังคมให้ร่วมกันปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน กรณีผลักดันให้ E - Sports เป็นกีฬา

---

[5] **อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ข้อ 19** กำหนดให้ "รัฐภาคีจะต้องดำเนินมาตรการที่เหมาะสมทั้งด้านนิติบัญญัติ บริหาร สังคม และการศึกษาเพื่อคุ้มครองเด็กจากความรุนแรงทุกรูปแบบ" เป็นที่มาสำคัญในการตราพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ซึ่งเป็นกฎหมายหลักในการคุ้มครองเด็กของประเทศไทยที่ได้กำหนดมาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กหลายประการ เช่น หลักปฏิบัติต่อเด็ก และบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ปกครอง

[6] **พ.ร.บ. คุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ม. 26** ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำการ ดังนี้ (3) บังคับ ขู่เข็ญ ชักจูง ส่งเสริมหรือยินยอมให้เด็กประพฤติตนไม่สมควรหรือน่าจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการกระทำผิด (7) บังคับ ขู่เข็ญ ใช้ ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กเล่นกีฬาหรือให้กระทำการใด เพื่อแสวงหาประโยชน์ทางการค้าอันมีลักษณะ เป็นการขัดขวางต่อการเจริญเติบโตหรือพัฒนาการของเด็ก

มีนาคม 2560

1) การประชุมหารือระหว่างกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงวัฒนธรรม และกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เรื่อง ความเป็นไปได้ในการผลักดันให้ E – Sports เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาในรายการการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ เมื่อวันที่ 6 มีนาคม 2560 ณ กระทรวงวัฒนธรรม โดยมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (นางกอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร) และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม (นายวีระ โรจน์พจนรัตน์) เป็นประธานร่วม โดยผู้ช่วยรัฐมนตรีประจำกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เข้าร่วมในฐานะผู้แทนรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

2) ผู้แทนคณะอนุกรรมการฯ สื่อออนไลน์ และนายกสมาคมไทยอีสปอร์ต และผู้เกี่ยวข้อง เข้าชี้แจงต่อคณะกรรมาธิการสังคม กิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส เมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2560 และเห็นชอบให้เรื่องดังกล่าวเข้าสู่การพิจารณาของคณะอนุกรรมาธิการสังคม เด็ก เยาวชนฯ สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ต่อไป

เมษายน 2560

1) กรมกิจการเด็กและเยาวชนจัดประชุมเพื่อรับฟังความคิดเห็นผู้แทนเด็กและเยาวชนต่อประเด็นการผลักดัน E - Sports เป็นหนึ่งในชนิดกีฬา วันที่ 4 เมษายน 2560 ณ โรงแรมปริ๊น พาเลส ผลการประชุมที่ได้เสนอต่อผู้บริหารระดับสูงของกระทรวง พม. เพื่อพิจารณาเสนอความเห็นไปยังกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

2) คณะอนุกรรมาธิการสังคม เด็ก เยาวชนฯ สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ขอให้ผู้แทนของกรมกิจการเด็กและเยาวชน พร้อมด้วย ผู้แทนมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย เข้าร่วมประชุมเพื่อให้ข้อมูล ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจาก E – Sports เมื่อวันที่ 11 เมษายน 2560

31 พฤษภาคม 2561

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ มีมติในการประชุมครั้งที่ 2/2561 เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2561 รับทราบรายงานผลการดำเนินการประเด็น E - Sports และขอให้นำข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการที่เกี่ยวกับ E - Sports นำเสนอต่อที่ประชุมในครั้งต่อไป พร้อมทั้งมอบหมายให้กระทรวงศึกษาธิการ สนับสนุนองค์ความรู้ให้แก่เด็กในสถานศึกษาเพื่อป้องกันปัญหาจากการแข่งขัน E - Sports

1 มิถุนายน 2561

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับภาคีเครือข่ายจัดประชุมเสวนาและแถลงข่าวเรื่อง “ข้อเสนอทางจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงพฤติกรรมเสพติดอินเตอร์เน็ต ที่ส่งผลกระทบในทางลบต่อสุขภาพและพัฒนาการเด็ก” เพื่อเรียกร้องให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ต ผู้ประกอบการอีสปอร์ต ต้องมีมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชน รวมทั้งหน่วยงานรัฐภาคส่วนต่าง ๆ ได้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลกิจกรรม E-Sports อย่างคำนึงถึงผลกระทบทางลบที่อาจส่งผลต่อเด็กและสังคมในระยะยาว **รายละเอียดตามเอกสารหมายเลข 1**

เมษายน - มิถุนายน 2561

กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับ คณะอนุกรรมการฯ ได้รับงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็กในการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องให้แก่เด็ก เยาวชน บุคคลแวดล้อม หน่วยงาน ชุมชน และสังคมเกี่ยวกับ E-Sports ตลอดจนรับฟังความคิดเห็นจากเครือข่ายที่เป็นกลไกการทำงานในส่วนภูมิภาคเพื่อประกอบการจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจาก E – Sports กลุ่มเป้าหมาย 300 คน จาก 18 จังหวัด

5 กรกฎาคม 2561

กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับ คณะอนุกรรมการฯ จัดการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแลอีสปอร์ตและการพนันจาก E-Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยผู้แทนเด็กและเยาวชนที่ผ่านการเข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ จาก 18 จังหวัด รวม 20 คน ร่วมกันจัดทำข้อเสนอมาตรการในภาพรวมและยื่นต่อนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมาธิการสังคม กิจการเด็กเยาวชนฯ **รายละเอียดตามเอกสารหมายเลข 2**

13 กันยายน 2561

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ มีมติในการประชุมครั้งที่ 3/2561 เมื่อวันที่ 13 กันยายน 2561มีมติเห็นชอบข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการเกี่ยวกับ E - SPORTS (อีสปอร์ต) หรือการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และให้กระทรวง พม. จัดประชุมหารือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และเสนอต่อ ครม. พิจารณาต่อไป

ข้อเสนอของคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้แก่

1) ขอให้หน่วยงาน/องค์กรที่เกี่ยวข้องร่วมกันศึกษาและทบทวนนิยามคำว่าอีสปอร์ตว่าเป็นกีฬาหรือการแข่งขันวิดีโอเกมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (**หน่วยงานหลัก** - กกท. กก. **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** - สธ. ดศ. ศธ. วธ. พม. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและ ครอบครัว ม.มหิดล NGOs ที่เกี่ยวข้อง)

2) ขอให้มีหน่วยงานหรือกลไกที่เป็นเจ้าภาพในการกำกับดูแลอีสปอร์ต ในประเด็นดังนี้

2.1) การกำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กที่เล่นอีสปอร์ต หากอายุต่ำกว่า 13 ปีบริบูรณ์ ต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองทางกฎหมายและอายุขั้นต่ำที่เข้าแข่งขันได้คือ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป (**หน่วยงานหลัก** - กก. **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** - (**หน่วยงานหลัก** – กกท. กก. **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** - สธ. ดศ. ศธ. วธ. พม. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและ ครอบครัว ม.มหิดล NGOs ที่เกี่ยวข้อง)

2.2) การกำหนดนโยบายหรือมาตรการห้ามมิให้จัดการแข่งขันอีสปอร์ตหรือทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา (**หน่วยงานหลัก** – ศธ. **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** - มท. กก. กทม.)

2.3) การกำกับและควบคุมการใช้คำเพื่อโฆษณาและส่งเสริมการแข่งขันอีสปอร์ตเพื่อไม่ให้เด็กและสังคมเข้าใจว่าดีกว่าการเล่นกีฬา (**หน่วยงานหลัก** – ดศ. กสทช. **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** - สคบ. ภาคประชาสังคม องค์กรวิชาชีพด้านสื่อสารมวลชน

2.4) การกำกับดูแลชนิดของเกม และจัดระดับความเหมาะสมของเกมในอีสปอร์ตไม่ให้มีเนื้อหารุนแรง (**หน่วยงานหลัก** – วธ. **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** - ดศ. กสทช. กก. สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ผู้ประกอบการธุรกิจเกม และอีสปอร์ต)

3) ขอให้มีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับผลกระทบของอีสปอร์ตต่อเด็กและเยาวชน โดยสถาบันทางวิชาการที่เชื่อถือได้ (**กลไกหลัก** – คณะอนุ กก. ส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการ ใช้สื่อออนไลน์ **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** - สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล พม. สธ. NGOs)

ทั้งนี้ขอให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ประชุมหารือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการเกี่ยวกับ E – SPORTS เสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาต่อไป

14 กุมภาพันธ์ 2562

กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับ การกีฬาแห่งประเทศไทย จัดการประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำข้อมูลพื้นฐานกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็ก เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องร่วมกันพิจารณาและเพิ่มเติมรายละเอียดร่างเอกสารข้อมูลพื้นฐานกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งจัดทำโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ให้มีความครอบคลุมประเด็นการปกป้องคุ้มครองเด็ก และเป็นไปเพื่อการป้องกันผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในภาพรวม

สรุปผลการเพิ่มเติมรายละเอียดร่างเอกสารข้อมูลพื้นฐานกีฬาอีสปอร์ตและมีข้อเสนอแนะเพื่อให้เอกสารดังกล่าวมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น มีสาระสำคัญดังนี้

ส่วนที่ 1 คำนิยามกีฬาอีสปอร์ต

- การกำหนดคำนิยามอายุเด็กและเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ต ให้สอดคล้องกับคำนิยามตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560 ที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560
- ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต ต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป จึงจะได้รับการพิจารณาคัดเลือกเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต หากอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ ให้พิจารณาเป็นรายกรณีไป ทั้งนี้ต้องมีหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองและหนังสือรับรองจากสถานศึกษา มีผลตรวจสุขภาพทางร่างกายและจิตโดยแพทย์จากหน่วยงานที่เชื่อถือได้ เป็นต้น
- เสนอให้ผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ตมี 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทเยาวชน (อายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป แต่ไม่เกิน 25 ปีบริบูรณ์) และประเภทประชาชนทั่วไป (อายุ 25 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป)
- แก้ไขคำว่า “เด็กเล่นเกม” เป็น “ผู้เล่นเกมที่เป็นเด็กและเยาวชน”
- คุณสมบัติของวิดีโอเกม ต้องไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ต้องเป็นเกมที่ปราศจากความรุนแรง และไม่มีการเหยียดเชื้อชาติ สีผิว ศาสนา และเพศสภาพ
- เพิ่มเติมเนื้อหาของวิดีโอเกมต้องไม่เกี่ยวข้องกับการพนัน การเมืองและความมั่นคงของชาติ การกระตุ้นเร้าให้เกิดพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม ความรุนแรงทางเพศ หรือการเหยียดเพศ
- เสนอให้มีเกณฑ์ในการตัดสิทธิ์การเป็นนักกีฬาหรือถอดถอนใบอนุญาตเข้าร่วมการแข่งขันในกรณีมีการกระทำผิดกฎหมาย มีปัญหาด้านสุขภาพจิตที่รุนแรง
- การสื่อสารและประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับอีสปอร์ตในโรงเรียนต่ำกว่าระดับอุดมศึกษาต้องมีผู้แทนจากหน่วยงานของรัฐร่วมในการกำกับดูแลไปพร้อมกัน

ส่วนที่ 2 โครงสร้างกีฬาอีสปอร์ต

- สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเป็นผู้จัดการแข่งขัน 2 ประเภท คือ 1) ผู้เข้าแข่งขันของมหาวิทยาลัย การจัดการแข่งขันต้องอยู่ภายใต้ข้อบังคับของสถานศึกษาและสมาคมฯ 2) ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไป การจัดการแข่งขันต้องอยู่ภายใต้ข้อบังคับของสมาคมฯ
- สมาคมฯ ต้องจัดทำสนามแข่งกีฬาอีสปอร์ต โดยคำนึงถึงมาตรฐานความปลอดภัยและสอดคล้องกับแนวทางการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
- ให้มีข้อกำหนดเกี่ยวกับการถ่ายทอดสดกิจกรรมอีสปอร์ต เพื่อให้เป็นไปอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม
- กีฬาอีสปอร์ตต้องไม่เป็นไปเพื่อผลประโยชน์ทางพาณิชย์ของบุคคล หรือนิติบุคคลใด ๆ

ส่วนที่ 3 นักกีฬา

- การสมัครเข้าแข่งขัน กรณีเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ พิจารณาเป็นรายกรณี โดยต้องสมัครผ่านชมรมอีสปอร์ตที่การกีฬาแห่งประเทศไทยให้การรับรอง เยาวชนต้องเป็นสมาชิกของชมรมอีสปอร์ตในสถาบันอุดมศึกษาที่ได้รับความเห็นชอบจากสถาบันการศึกษาหรือชมรมอีสปอร์ตที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรอง

- การสมัครสมาชิกสมาคมฯ ต้องใช้บัตรประชาชนพร้อมรูปถ่ายไม่เกินหกเดือน โดยมีอายุของบัตรประจำตัวนักกีฬา เช่น 5 ปี (ขึ้นกับการพิจารณาของสมาคมฯ)

- นักกีฬาอีสปอร์ตต้องมีใบอนุญาตเป็นผู้เข้าแข่งขันและมีบัตรประจำตัวนักกีฬา ผ่านการทดสอบสุขภาพทางกาย และมีการประเมินสุขภาพจิตทุก 3 เดือนภายหลังเข้าสู่การแข่งขัน

- จัดให้มีตารางการฝึกซ้อมอย่างเหมาะสมตามแนวทางวิทยาศาสตร์การกีฬา/จิตวิทยาการกีฬา

ส่วนที่ 4 ประเด็นที่ควรเพิ่มเติมเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็ก

- หากนักกีฬาอีสปอร์ตได้รับผลกระทบต่อร่างกาย สังคม อารมณ์ ต้องยุติบทบาทการเป็นนักกีฬา

- มีการให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความรู้แก่พ่อแม่ รวมทั้งมีข้อแนะนำให้แก่ร้านเกม โรงเรียน และสื่อมวลชน

- ควรมีการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ ทักษะด้านกีฬาอีสปอร์ตให้สอดคล้องกับแต่ละช่วงวัยสำหรับผู้เล่นอีสปอร์ตที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์

- ควรระบุข้อห้ามเฉพาะของกีฬาอีสปอร์ตรวมทั้งการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต กรณีมีความแตกต่างจากกีฬาประเภทอื่น ต้องระบุให้ชัดเจน

- มีการศึกษาผลกระทบอย่างรอบด้านทางสังคม ก่อนมีการกำหนดรูปแบบและวิธีการคัดเลือกนักกีฬา

29 มีนาคม 2562

กรมกิจการเด็กและเยาวชน โดยคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ได้นำเสนอความคืบหน้าการดำเนินงานตามมติ กดยช. ดังกล่าวต่อที่ประชุม กดยช. ในการประชุมครั้งที่ 1/2562 เมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2562 ซึ่งมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พลเอกอนันตพร กาญจนรัตน์) เป็นประธานการประชุม มีมติรับทราบและมอบหมายให้คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ดำเนินการจัดทำร่างนโยบายและแผนปฏิบัติการความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก และเวียนให้ กดยช. พิจารณาเพื่อขอความเห็นชอบ และเสนอคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบต่อไป

เอกสารแนบ 1

ข้อเสนอเพื่อควบคุม/กำกับจริยธรรมผู้ประกอบการธุรกิจกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลหรืออีสปอร์ต (E-sports)

โดย สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล
เครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย และองค์กรทำงานด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัว

เพื่อขอให้กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้ประกอบการธุรกิจเกม สมาคมกีฬา ผู้จัดกิจกรรมแข่งขันในประเทศพิจารณาดำเนินการเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากอีสปอร์ตจำนวน 7 ประการดังนี้

1. ต้องไม่สื่อสารว่าอีสปอร์ตคือกีฬา หรือดีกว่ากีฬา หรือทดแทนกีฬาและการออกกำลังกายได้ ต้องไม่สื่อสารว่าเด็กติดเกมกับนักแข่งขันเล่นอีสปอร์ตแบ่งแยกกันเป็นคนละกลุ่ม เนื่องจากยังไม่มีการยอมรับในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม อีกทั้งยังขัดต่อสถานการณ์ทางด้านพฤติกรรมและภัยสุขภาพของประชากรทั่วโลก และเมื่อเร็ว ๆ นี้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ข้อสรุปทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ชัดเจนแล้วว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมอินเทอร์เน็ต สามารถวินิจฉัยว่าเป็นอาการของโรคและพฤติกรรมเสี่ยงภัยสุขภาพ

2. ต้องสร้างและบังคับใช้มาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์สำหรับกิจกรรมเกมอินเทอร์เน็ต หรือ การแข่งขันเล่นวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (หรืออีสปอร์ต) โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ห้ามเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลโดยขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่ และควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา การตลาด รณรงค์ โน้มน้าวใจ ไปที่เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ให้เข้ามาร่วมกิจกรรม ซึ่งถือว่าขัดต่อพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 26 ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำการ (7) บังคับ ขู่เข็ญ ใช้ ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กเล่นกีฬาหรือให้กระทำการใดเพื่อแสวงหาประโยชน์ทางการค้าอันมีลักษณะเป็นการขัดขวางต่อการเจริญเติบโตหรือพัฒนาการของเด็ก

3. รัฐต้องมีนโยบายและกฎหมายห้ามการจัดการแข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษาและห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจบริษัทเกมในสถานศึกษาตั้งแต่เด็กปฐมวัยถึงระดับมัธยมศึกษา (อายุระหว่าง 3 ปี - ไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์) โดยสิ้นเชิง

4. รัฐและหน่วยงานธุรกิจ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน ต้องมีมาตรการป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ หรือ พนันอีสปอร์ต ด้วยปรากฏว่ามีเว็บไซต์ทั้งในประเทศที่เป็นภาษาไทยและเว็บไซต์ต่างประเทศจำนวนมากที่เชื่อมโยงกิจกรรมการแข่งขันทัวร์นาเม้นท์ของอีสปอร์ตและรัฐยังไม่มีมาตรการสอดส่องกำกับดูแลอย่างทั่วถึง

5. กำหนดมาตรการทางเทคโนโลยีในการจำกัดอายุผู้เข้าเล่นเกมตามกฎหมายปกป้องคุ้มครองเด็กสากลและกฎหมายที่ยอมรับกันในระดับของอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ต เช่น กฎหมาย COPPA ประเทศสหรัฐอเมริกา ห้ามผู้ประกอบการให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ สื่อดิจิทัล สื่อสังคม สำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี หากไม่ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองทางกฎหมาย และกำกับความเข้มงวดของเงื่อนไขการให้บริการของผู้ประกอบการเกมอินเทอร์เน็ต หรือ อีสปอร์ต ที่ส่วนใหญ่กำหนดอายุของผู้เข้าเล่นตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป

6. ห้ามมีผู้สนับสนุนสินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มชูกำลังที่อวดอ้างสรรพคุณบำรุงสมองในการแข่งขันอีสปอร์ตหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งห้ามการโฆษณาสินค้าและเครื่องดื่มที่มีส่วนผสมหรือโฆษณาสรรพคุณว่าช่วยบำรุงสมองเล่นเกมได้เก่งขึ้นและยาวนานมากขึ้น

7. มีการส่งเสริมความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและอีสปอร์ตเพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม รวมทั้งการสื่อสารข้อมูลที่เป็นจริงเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ตซึ่งอาจส่งผลต่อเศรษฐกิจของประเทศในอนาคต

เอกสารแนบ 2

ข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports
เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน เสนอต่อ นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์
ประธานคณะกรรมาธิการสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ
โดย ผู้แทนเด็ก เยาวชน คนทำงานด้านเด็ก จาก 18 จังหวัด[7]

เพื่อให้สังคมตระหนักถึงผลกระทบของ E – Sports และการจัดการแข่งขัน E – Sports ในประเทศไทยที่มีต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม จึงขอเสนอมาตรการเพื่อส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนในสังคมที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports ได้ดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังนี้

1. ควรให้มีการทบทวนมติที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองว่า E – Sports เป็นกีฬา เพื่อให้สังคมได้เตรียมความพร้อมและสร้างความเข้าใจร่วมกัน รวมทั้งหามาตรการในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก E – Sports

2. ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลธุรกิจ E – Sports เป็นการเฉพาะ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังต่อไปนี้

2.1 ขอให้มีการกำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กที่เข้าเล่น E – Sports ต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไป มีระบบการลงทะเบียนที่สามารถตรวจสอบและยืนยันอายุผู้เล่น

2.2 ขอให้มีการกำหนดอายุของเด็กที่เข้ารับการคัดเลือกเข้าร่วมการแข่งขัน E – Sports ต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง หรือ หนังสือรับรองการทำงาน รวมทั้งมีผลการตรวจสุขภาพทางร่างกาย ไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการพนัน การตรวจประวัติอาชญากรรม มีแฟ้มสะสมผลงานจิตอาสาเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเป็นการดึงเด็กให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมด้วย และมีการตรวจประเมินสุขภาพจิตทุก ๆ 3 เดือนหลังเข้าสู่การแข่งขัน E – Sports อย่างต่อเนื่อง

2.3 ต้องไม่สื่อสารว่า E – Sports คือกีฬา หรือ ดีกว่ากีฬา หรือข้อความที่เกินความเป็นจริงอันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับการนั่งเล่นเกมอยู่หน้าจอเป็นเวลานาน โดยอ้างว่าเป็นการฝึกซ้อมกีฬา

2.4 ขอให้มีการจัดระดับความเหมาะสมของเกมใน E – Sports และกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อผลกระทบจากเกม

2.5 มีมาตรการควบคุมการพนันใน E – Sports และที่แฝงมาในเกม

2.6 ห้ามมีการโฆษณาหรือสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ต

2.7 ห้ามให้มีการจัดการแข่งขัน E – Sports ในสถานศึกษา หรือบริเวณใกล้เคียง และห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า

2.8 ขอให้มีการส่งเสริมการให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทัน E – Sports เพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ให้แก่เด็ก เยาวชน และครอบครัว

2.9 ขอให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports นำรายได้ส่วนหนึ่งมาทำกิจกรรมเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาสังคม โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดจาก E – Sports

---

[7] ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร และสมุทรสงคราม

2.10 ขอให้มีการจำกัดช่องทางในการถ่ายทอดการแข่งขัน ให้เป็นช่องทางเฉพาะของผู้ประกอบการธุรกิจ E-Sports เท่านั้น ไม่ให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสื่อสาธารณะ และไม่ให้มีการแสดงอัตราต่อรองในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน E – Sports

3. ขอให้มีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบทางลบต่อเด็กและเยาวชน กำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม

4. ขอให้มีมาตรการกวดขัน เฝ้าระวัง ติดตาม เพื่อป้องกันเด็กติดเกมในโรงเรียน และการเยียวยารักษา

5. ขอให้แหล่งทุน เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) จัดสรรเงินทุนในการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบด้านลบของ E – Sports รวมทั้งการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

6. ขอให้รัฐบาลส่งเสริมการสร้างพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น สนามกีฬา สนับสนุนอุปกรณ์กีฬา



คำสั่งคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

ที่ ๗ /๒๕๕๙

เรื่อง แต่งตั้งคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

....

ปัจจุบันเด็กและเยาวชนไทยติดสื่อออนไลน์ ติดเกมส์ และมีการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป จนอยู่ในขั้นวิกฤติและทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น นอกจากนี้เด็กและเยาวชนกำลังเผชิญกับความรุนแรงที่แฝงมากับสื่อและเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยให้มีภูมิคุ้มกันที่ดี รู้เท่าทันสื่อและได้รับการปกป้องคุ้มครองจากการใช้สื่อออนไลน์

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๐ ประกอบกับมติที่ประชุมคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ ๒/๒๕๕๙ เมื่อวันที่ ๘ สิงหาคม ๒๕๕๙ จึงแต่งตั้งคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยมีองค์ประกอบและอำนาจหน้าที่ ดังนี้

๑. องค์ประกอบ

๑.๑	นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์	ประธานอนุกรรมการ
๑.๒.	รองอธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน	รองประธานอนุกรรมการ
๑.๓	ผู้แทนกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม	รองประธานอนุกรรมการ
๑.๔	ผู้อำนวยการกลุ่มกฎหมาย สำนักงานเลขานุการกรม กรมกิจการเด็กและเยาวชน	อนุกรรมการ
๑.๕	ผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรม	อนุกรรมการ
๑.๖	ผู้แทนกระทรวงศึกษาธิการ	อนุกรรมการ
๑.๗	ผู้แทนกระทรวงสาธารณสุข	อนุกรรมการ
๑.๘	ผู้แทนกรมกิจการเด็กและเยาวชน	อนุกรรมการ
๑.๙	ผู้แทนกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว	อนุกรรมการ
๑.๑๐	ผู้แทนสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ	อนุกรรมการ
๑.๑๑	ผู้แทนสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ	อนุกรรมการ
๑.๑๒	ผู้แทนกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ	อนุกรรมการ
๑.๑๓	ประธานสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย	อนุกรรมการ
๑.๑๔	ประธานสภานักเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	อนุกรรมการ

/๑.๑๕ รองศาสตราจารย์ ...

๑.๑๕	รองศาสตราจารย์ชาญวิทย์ พรนภดล	อนุกรรมการ
๑.๑๖	รองศาสตราจารย์อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์	อนุกรรมการ
๑.๑๗	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถพล อนันตวรสกุล	อนุกรรมการ
๑.๑๘	นางสาวเข็มพร วิรุณราพันธ์	อนุกรรมการ
๑.๑๙	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	อนุกรรมการ
๑.๒๐	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก	อนุกรรมการ
๑.๒๑	นางสาวนนทสรวง กลีบผึ้ง	อนุกรรมการ
๑.๒๒	นางศรีดา ตันทะอธิพานิช	อนุกรรมการ
๑.๒๓	เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชนที่ได้รับมอบหมาย	อนุกรรมการและเลขานุการ
๑.๒๔	เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชนที่ได้รับมอบหมาย	อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
๑.๒๕	นายพงศ์ธร จันทรัศมี	อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

๒. อำนาจหน้าที่

๒.๑ ขับเคลื่อนการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ให้ทันต่อสถานการณ์

๒.๒ ขับเคลื่อน กำกับดูแล ติดตามประเมินผลยุทธศาสตร์ส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

๒.๓ เสนอและปรับปรุงกฎหมายหรือนโยบายที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

๒.๔ พัฒนาระบบและกลไกเพื่อส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

๒.๕ รายงานผลการดำเนินงานต่อคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติเป็นระยะ

๒.๖ แต่งตั้งคณะทำงานเพื่อพิจารณาหรือปฏิบัติงานอย่างหนึ่งอย่างใดตามที่เห็นสมควร

๒.๗ ดำเนินการอื่นใด ตามที่คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติมอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๙

พลเรือเอก [signature]

(ณรงค์ พิพัฒนาศัย)
รองนายกรัฐมนตรี
ประธานกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ



คำสั่งคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

ที่ ๙ /๒๕๖๐

เรื่อง แต่งตั้งอนุกรรมการในคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในการใช้สื่อออนไลน์ เพิ่มเติม

ตามที่ได้มีคำสั่งคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ที่ ๗/๒๕๕๙ ลงวันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๕๙ เรื่อง แต่งตั้งคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ นั้น

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๐ ประกอบกับมติที่ประชุมคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ ๑/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ จึงแต่งตั้ง ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเยาวชน กรมกิจการเด็กและเยาวชน เป็นอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เพิ่มเติม

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๗ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

พลเรือเอก (ลงชื่อ)

(ณรงค์ พิพัฒนาศัย)

รองนายกรัฐมนตรี

ประธานกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

ภาคผนวก 3
ชื่อย่อหน่วยงาน คณะกรรมการ

1. กก. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
2. ดศ. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
3. พม. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
4. มท. กระทรวงมหาดไทย
5. ยธ. กระทรวงยุติธรรม
6. ศธ. กระทรวงศึกษาธิการ
7. วธ. กระทรวงวัฒนธรรม
8. สธ. กระทรวงสาธารณสุข
9. ดย. กรมกิจการเด็กและเยาวชน
10. กกท. การกีฬาแห่งประเทศไทย
11. วช. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
12. สกว. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย
13. สคบ. สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค
14. สตช. สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
15. สสส. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ
16. อปท. องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
17. กดยช. คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ